



①9 BUNDESREPUBLIK  
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES  
PATENTAMT

⑫ **Offenlegungsschrift**  
⑩ **DE 197 01 214 A 1**

⑤① Int. Cl.<sup>6</sup>:  
**G 07 F 17/34**  
G 06 F 19/00  
// G06F 161:00

②① Aktenzeichen: 197 01 214.0  
②② Anmeldetag: 16. 1. 97  
④③ Offenlegungstag: 23. 7. 98

DE 197 01 214 A 1

<p>⑦① Anmelder: adp Gauselmann GmbH, 32339 Espelkamp, DE</p>	<p>⑦② Erfinder: Antrag auf Nichtnennung</p>
--	---

**Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen**

- ⑤④ Verfahren zum Betreiben eines münzbetätigten Unterhaltungsautomaten  
⑤⑦ Verfahren zum Betreiben eines münzbetätigten Unterhaltungsautomaten.

Münzbetätigte Unterhaltungsautomaten weisen eine Vorrichtung zur Darstellung von Gewinnsymbolkombinationen auf. Der Spieleinsatz wird über eine frontseitige Öffnung mit einem nachfolgenden Münzkanal einem Münzprüfer zugeführt. In dem Münzkanal ist eine Leseeinrichtung für Chipkarten angeordnet. Mit der Neuerung soll der Benutzer in die Lage versetzt werden, selbsttätig den Automaten derart umzuschalten, daß ein höherwertiger Gewinnplan für die Gewinnwertermittlung der angezeigten Symbolkombinationen verwandt wird. Zu diesem Zweck ist vorgesehen, daß der auf der Chipkarte vorhandene Datensatz von der Steuereinheit ausgewertet wird. Bei einem akzeptierten Datensatz wird von der Steuereinheit nachfolgend für die Gewinnwertermittlung ein höherwertiger Gewinnplan verwandt.

DE 197 01 214 A 1

## Beschreibung

Die Erfindung bezieht sich auf ein Verfahren zum Betreiben eines münzbetätigten Unterhaltungsautomaten gemäß dem Oberbegriff des Patentanspruchs 1.

Aus der DE 38 32 384 A1 ist ein Spielautomat bekannt, bei dem mit zufallszahlen aus zwei Nachschlagetabellen eine ausgewählt wird, um das effektiv anzuzeigende Zeichen oder Symbol auszuwählen. Jede der beiden Nachschlagetabellen ist mit unterschiedlicher Zeichenfolge und für den Spieler mit einer unterschiedlichen Gewinnwahrscheinlichkeit oder einer unterschiedlichen Preisverteilung im Vergleich zu der anderen versehen. Die Auswahl der beiden Nachschlagetabellen erfolgt entweder zufallsbedingt, nach festen Zeitintervallen oder Anzahl von Spielen. Von Nachteil ist jedoch dabei, daß der Benutzer des Spielautomaten keinerlei Einfluß auf die Auswahl der den Gewinn beeinflussenden Nachschlagetabellen hat.

Aus der DE 28 03 214 A1 ist ein Spielautomat bekannt, der eine Kreditkartenlese- und -schreibeinrichtung umfaßt. Der zum Betreiben des Spielautomaten erforderliche Kredit ist von der Kreditkarte abbuchbar und ein Guthaben kann auf die Kreditkarte zurückgeschrieben werden. Von Nachteil ist jedoch dabei, daß die Kreditkarte ausschließlich als Guthabenträger Verwendung findet. Eine Beeinflussung des Spielablaufs hinsichtlich der Veränderung der Gewinnangaben durch den Benutzer ist nicht vorgesehen.

Aufgabe der Erfindung ist es, einen gattungsbildenden Unterhaltungsautomaten derart auszubilden, daß ein Benutzer in die Lage versetzt werden kann, höherwertige Gewinne zu erzielen.

Diese Aufgabe wird erfindungsgemäß durch die kennzeichnenden Merkmale des Patentanspruchs 1 gelöst.

Weitergehende Ausgestaltungen sind den Unteransprüchen entnehmbar.

Das erfindungsgemäße Verfahren zum Betreiben eines Unterhaltungsautomaten weist den Vorteil auf, daß gezielt höhere Gewinne gewährt werden können. Durch den Einsatz einer Chipkarte wird der Steuereinheit des Unterhaltungsautomaten mitgeteilt, daß nunmehr bis zum Erreichen eines Zählerstandes im Münz- bzw. Guthabenzähler, der kleiner ist als ein Spieleinsatz, ein höherwertiger Gewinnplan zum Einsatz kommt. Der Betreiber des Unterhaltungsautomaten hat somit die Möglichkeit, ausgewählten Benutzern des Unterhaltungsautomaten über einen wirtschaftlich vertretbaren Spielumfang höhere Gewinnwerte gezielt zur Verfügung zu stellen.

Das erfindungsgemäße Verfahren wird in einem Ausführungsbeispiel dargestellt.

Ein münzbetätigbarer Unterhaltungsautomat umfaßt frontseitig hinter Sichtfenstern angeordnet gewinn- oder nichtgewinnbringende Symbole darstellende Anzeigemittel sowie Anzeigemittel, z. B. in Form von Sieben-Segmentanzeigen von Guthabenzählern einer Steuereinheit. Von der Steuereinheit werden die von der Symbolanzeige dargestellten Symbole ermittelt. Einer frontseitig angeordneten Münzeinwurföffnung ist automatenseitig eine Schreib-/Leseeinrichtung für Chipkarten (Az. P 43 18 217.8) zugeordnet. Die Schreib-/Leseeinrichtung ist mit der Steuereinheit des Unterhaltungsautomaten verbunden.

Die Steuereinheit umfaßt ein Mikrocomputersystem zur Ermittlung der anzuzeigenden Symbole bzw. Symbolkombinationen. Eine Gewinnauswerteinrichtung sowie die unterschiedlichen Gewinnpläne und ein Zufallszahlenprogramm sind in einem Festwertspeicher (ROM) des Mikrocomputersystems angeordnet. Des weiteren umfaßt das Mikrocomputersystem die zum Betreiben einer solchen Einheit notwendigen sonstigen Bausteine, wie Buffer, Taktgenera-

tor und dergleichen. Eine Ein-/Ausgabeeinheit bildet die Schnittstelle zu den Mikrocomputern und der Peripherie, z. B. der Schreib-/Leseeinrichtung der Chipkarte.

Bei einem Spieleinsatz aufweisenden Guthabenstand im Guthabenzähler des Unterhaltungsautomaten benutzt die Steuereinheit zur Ermittlung des Gewinnwertes der von den Anzeigemitteln angezeigten Symbolkombination den Grundgewinnplan "A". Wird bei einem Spieleinsatz aufweisenden Guthabenzählerstand der Schreib-/Leseeinheit eine Chipkarte zugeführt, so wird von der Steuereinheit der Datensatz der Chipkarte ausgelesen und nachfolgend geprüft, ob dem ausgelesene Datensatz mit einem in der Steuereinheit hinterlegten Datensatz identisch ist, der berechtigt, daß nachfolgend ein höherwertiger Gewinnplan "B" zur Gewinnermittlung benutzt wird. Der höherwertige Gewinnplan "B" wird solange beibehalten, bis der Zählerstand des Münzspeichers bzw.

Guthabenzählers keinen Spieleinsatz aufweisenden Guthabenstand mehr aufweist oder erneut die Chipkarte der Schreib-/Leseeinheit zugeführt wird.

Das erfindungsgemäße Verfahren weist den Vorteil auf, daß gezielt dem Benutzer, unabhängig von der Betriebszeit, der Spieldauer oder dem Spieleinsatz, ein höherwertiger Gewinnplan zur Verfügung gestellt werden kann. Darüber hinaus wird durch ein erneutes Zuführen der Chipkarte in die Schreib-/Leseeinheit des Unterhaltungsautomaten nachfolgend wieder der Grundgewinnplan "A" zur Gewinnwertermittlung verwandt. Durch das erfindungsgemäße Verfahren kann gezielt innerhalb des wirtschaftlich vertretbaren Rahmens der erhöhte Gewinnplan gewährt werden.

## Patentansprüche

1. Verfahren zum Betreiben eines münzbetätigten Unterhaltungsautomaten, der Anzeigemittel zur Darstellung von Gewinnsymbolen und Zählerständen von Guthabenzählern einer Steuereinheit umfaßt, die Gewinnpläne zur Ermittlung des Gewinnwertes aufweist, die den Gewinnsymbolkombinationen zugeordnet sind, **dadurch gekennzeichnet**, daß durch ein Zuführen einer Chipkarte in eine Kartenleseeinheit des Unterhaltungsautomaten von der Steuereinheit ein Datensatz der Chipkarte aus gelesen und mit einem in der Steuereinheit hinterlegten Datensatz verglichen wird, und daß bei einer Übereinstimmung der Datensätze von der Steuereinheit nachfolgend zur Gewinnwertermittlung für die angezeigten Gewinnsymbolkombinationen ein Gewinnplan mit höheren Gewinnwerten verwandt wird.
2. Verfahren nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß von der Steuereinheit die Chipkarte nur dann akzeptiert wird, wenn ein Spieleinsatz aufweisender Guthabenstand im Guthabenzähler vorliegt, und daß der höherwertige Gewinnplan zur Gewinnwertermittlung solange verwandt wird, bis von der Steuereinheit ermittelt wird, daß im Guthabenzähler ein Spieleinsatz vorliegt.
3. Verfahren nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß durch ein wiederholtes Zuführen der Chipkarte in die Kartenleseeinheit die Steuereinheit nachfolgend den Grund-Gewinnplan zur Gewinnwertermittlung verwendet.